PSION ORGANIZER LZ

MEMÓRIA ELECTRÓNICA DE TRAZER POR CASA

O Psion Organizer dispõe agora de um novo visor de cristais líquidos e de toda a espécie de periféricos e aplicações

CERCA de dois anos atrás descrevemos o Psion Organiser II, o primeiro computador de bolso digno desse nome, e a sua incrível gama de aplicações. Um deles, do modelo XP, passou então a ser o nosso companheiro habitual — é a nossa «memória electrónica»: com os seus 32 Kb de RAM e outro tanto de ROM, contém todos os dados de que habitualmente necessitamos, desde os números telefónicos e moradas até aos horários dos transportes públicos. Diz-nos as horas, apresenta-nos o calendário, permite-nos organizar a agenda e avisa-nos quando esta indica que chegou o momento de tratarmos de um determinado assunto. Além disso, permite-nos fazer mil e um cálculos, por si e pelos seus «Datapaks». Através destes, podemos também constituir bases de dados e armazenar programas, escritos na linguagem OPL, que se assemelha de perto ao BASIC, e que permite não só uma grande variedade de cálculos — independentemente do tipo dos «Datapaks» em uso — mas também uma fácil e rápida gestão de ficheiros.

O único problema que tivemos até agora foi por nossa culpa — quando se substitui a pilha de 9 volts que alimenta o pequeno computador há que fazê-lo num máximo de 90 segundos. O manual di-lo, mas não lhe demos a devida atenção (um mal muito comum...) de modo que perdemos a informação. Mas como dispomos de um «Comms Link», comercializado também pela Psion, com o qual transferimos dados de e para os PC, pusemos fácil e rapidamente tudo de novo em ordem.

80 colunas (e muito mais) nos novos Organiser

Dir-se-ia que era impossível melhorar o Organiser, mas a Psion conseguiu-o. Poucos meses atrás foram lançados dois novos modelos: o LZ (de 32 Kb) e o LZ64 (de 64 Kb), com um painel de cristais líquidos maior, permitindo a apresentação a 80 colunas e quatro linhas, o que de imediato facilitou o uso de muitas das suas aplicações — por exemplo: a agenda pode agora ser consultada e gerida num único olhar para o painel, pois este indica todas as obrigações de quarto em quarto de hora, por dia da semana, do mês e do ano, bem assim como períodos disponíveis! Daí pode-se passar a uma «folha do dia», com a relação dos compromissos e, se se desejar, indicação das horas de começo e final. É possível transferir as marcações e, se estas ocorrerem regularmente, a sua inserção poderá ser feita automaticamente, de uma só vez, nas horas e datas desejadas.

O calendário vai agora até 2155 (o do nosso XP fica-se por 1999...) e dá acesso directo ao diário, enquanto o relógio permite a passagem para a hora de Verão ou de Inverno e dispõe de marcador de tempo com contagem descendente até 1 hora, e cronómetro com contagem de tempo por volta. As horas e o código telefónico internacional de mais de 400 cidades em todo o mundo estão também disponíveis.

Uma impressora portátil — também a 80 colunas

Outra novidade dos LZ é a presença de blocos de apontamentos, que servem literalmente para tudo, desde os números dos telefones ao registo de despesas, às listas de preços ou aos horários de todos os tipos, com possibilidade de protecção dos dados por senha («password»). Note-se que os novos modelos permitem trabalhar com «Datapaks» de 128 Kb, o que no caso do LZ64 eleva a capacidade total de registo a 320 Kb. Um sistema especial de busca permite procurar a informação através de todos os sistemas de ficheiros, dos programas, da agenda e dos blocos de apontamentos. E a linguagem OPL foi largamente ampliada.

Não se pense que as inovações se ficaram pelos modelos LZ. Há agora uma impressora térmica portátil — a Psion Printer —, trabalhando a 20, 40, 60, 80 colunas ou em gráficos a 256 pontos por linha, com opções de sublinhado e alimentação por pilha recarregável com adaptador incorporado, o qual serve também para a alimentação do Organiser através da rede. A impressora dispõe ainda, como opção, de um leitor de cartões magnéticos.

Os Organiser podem agora ser ligados por «Comms-Link» e cabos especiais aos BBC-/Acorn, aos Macintosh, aos IBM/AT, a impressoras profissionais e a «modems». Os módulos pré-programados multiplicam-se: há-os de finanças, de matemática, de fórmulas várias, de gestão de títulos, de verificação de ortografia (em inglês, bem entendido), de treino de teclado, de bases de dados, de correspondência, de acessórios de secretária e até de jogos! Ao que deve acrescentar-se uma folha de cálculo compatível com a Lotus 1-2-3.

Um Organiser que «fala» português

Uma inovação extremamente útil é o «Organiser Developer» — um utilitário que permite simular o Organiser nos PC e assim desenvolver aplicações com uma visão completa dos programas e portanto de uma maneira muito mais cómoda e rápida.

O «velho» XP tem agora uma versão que «fala português». E as aplicações especiais não foram esquecidas — o modelo P250 tem uma aparência semelhante ao normal, mas destina-se a ser integrado como unidade de comando em sistemas de recolha de dados, de instrumentação electrónica e programação de autómatos e telecomando, enquanto o modelo POS 250 tem um teclado especial, destinado à introdução de dados numéricos, para as utilizações em que esta é a mais importante, como é o caso dos postos de venda. Existe ainda um POS 350 com 96 Kb de RAM, para aplicações ao nível de empresas, que exijam grande quantidade de dados e usem programas do próprio utilizador. Finalmente, o Alpha POS destina-se ao comércio a retalho e possui por isso um teclado especial. Estão também disponíveis leitores de cartões magnéticos e de códigos de barras, estes últimos capazes de funcionar à distância de centímetros e através de invólucros transparentes.

Periféricos: dos «fax» aos «walkie-talkies»

Como seria de esperar, com mais de 100 000 unidades vendidas em todo o mundo, os Organiser tornaram-se um mercado compensador para os fabricantes de periféricos e mesmo para os produtores de «software», estes com aplicações que vão dos cursos de inglês para estrangeiros à impressão de códigos de barras, ao cálculo de vigas de materiais compósitos, ao registo de dados, e ao estudo das vendas de jornais e revistas... Um dos periféricos mais surpreendentes, disponível por enquanto somente nos Estados Unidos, é um «fax», que se coloca sobre a cabeça do Organiser e dá também acesso ao correio electrónico. O «fax» funciona em conjunto com uma impressora de impacte que usa os rolos vulgares das calculadoras e se coloca também na cabeça do pequeno computador. Curiosamente, esta última configuração está a ser usada em algumas linhas aéreas para fazer os cálculos das vendas a bordo a partir das listas de preços contidas na respectiva memória e fornecer de imediato as facturas. Mas há mais e muito mais: há serviços de segurança que estão a usar o Organiser para comandar sistemas de vigilância e para ler os registos magnéticos dos cartões de identidade nas reuniões de altos dirigentes. E a polícia de Barcelona está a usar um dispositivo desenvolvido em Espanha que lhe permite comunicar através dos seus «walkie-talkies» com o computador central e obter dados sobre os carros e os condutores encontrados em transgressão.

Informações e recepção de mensagens via rádio

O mais curioso — e o mais moderno — dos periféricos é, todavia, proveniente da própria Psion — trata-se de uma pequena caixa que é inserida na cabeça do Organiser e que lhe permite receber informações financeiras, desportivas, meteorológicas, etc., através da rede de rádio Vodapage. O «Psion WordCall Pager» pode receber mensagens de emergência até 80 caracteres de comprimento, comunicadas por telefone àquela rede — a demora na comunicação é apenas de três minutos. Por enquanto, o sistema está limitado à Grã-Bretanha, onde a sua utilização custa o correspondente a cerca de 175 escudos diários, mas a sua aplicação a outros países está a ser estudada.

Em suma — pode-se falar de um universo Psion, como se fala do universo dos PC, do universo dos Apple, etc. Daí que, com o apoio do importador dos seus produtos, a Comp3, Computadores e Serviços, iremos abrir uma rubrica sob o título de «Psion & Ca.», destinada não só à inserção de instruções e notícias sobre os Organiser e de programas para eles mas também à nova gama MC (Mobile Computer) que descrevemos em resumo quando da sua apresentação na Grã-Bretanha e que, pelo que sabemos, irá ser lançada no nosso mercado no próximo trimestre.

CENTRO EMPRESARIAL TEJO

PICSIS, LDA.

SOFTWARE

MERCADOS VERTICAIS
GESTÃO DE STAND AUTOMÓVEIS
GESTÃO HOTELEIRA

SOFTWARE STANDART
CONTABILIDADE
GESTÃO DE PESSOAL
FACTURAÇÃO
STOCKS

EXECUTAMOS SOFTWARE POR ENCOMENDA
Rua de Xabregas, Edif. A, Piso 2, Porta 260
Tel. 38 19 60 — Ext. 237— 1900 Lisboa

VENDE-SE
COMPUTADOR ATARI 520 ST
NOVO NUNCA USADO + 12 DISKETES
MAIS OU MENOS 75 000$00
Tel. 875385 de 2.ª a 6.ª-feira, das 13 às 14 e das 18 às 19 horas

SOFTCLUB

commodore
Commodore 64
Amiga 500/2000
Atari ST 520/1040
Commodore PC 1
PC 10 III/20/30/40
ATARI

Últimas novidades em Software C-64 e ST

Últimas novidades em Software Amiga e Compatíveis

MONITORES: COMMODORE, PHILIPS, NEC
IMPRESSORAS: EPSON, NEC
GENLOCKS, DIGITALIZADORES, MIDI-INTERFACE
e todos os mais acessórios para o seu AMIGA

METRO PICOAS
CENTRO COMERCIAL CITY
Loja 18 – 2.º piso
RUA TOMÁS RIBEIRO, 34-A/B — 1000 LISBOA
☎ 352 84 52

A CAPA DO SEU COMPUTADOR DEVERIA SER OFERECIDA COM O MESMO!
MAS... NÃO É!
CONTACTE-NOS
ENVIAMOS À COBRANÇA
CENTRO EMPRESARIAL TEJO
INFOR TETRIS
RUA DE XABREGAS, 2 — LOJA 15
☎ 858 19 60 - 858 34 84 - 858 10 17 - 858 42 11
1900 LISBOA

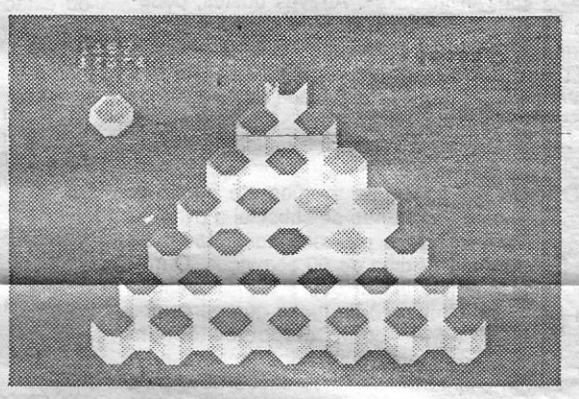
VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

«Sala dos Mapas»

FRIGHTMARE-1

UM espaço novo que se justifica pela quantidade de mapas que por vezes chegam aqui. Alguns de coisas antigas mas que vale bem a pena mostrar. Agora, além da secção de «Pokes & Dicas», onde aparecerão os mapas do momento (descontando os atrasos habituais do vosso jornal), vamos ter este canto de mapas, a «Sala dos Mapas», com coisas boas para guardar. Começa-se com *Frightmare*.

Frightmare é um lençol imenso enviado pelo leitor *Eduardo Filipe da Costa Tavares*, da Avenida dos Bombeiros Voluntários de Algés, 33, 1.º-dt.º, Algés, 1495 Lisboa. Dadas as dimensões do trabalho enviado por este leitor, optou-se pela divisão do mesmo em quatro blocos. Para saber onde é que se sai de um quadro para entrar no outro basta que o leitor, finda a publicação, alinhe as zonas assinaladas com letras, A com A e B com B. Ficará a saber tudo. Vamos a isto que se faz tarde...



HERÓI SALTADOR «SALTA» DO PASSADO

Título: POGO

POGO é o nome do jogo. Coisa que a «Crash» ofereceu aos leitores em recente edição e que pode, por acaso, surgir nos escaparates de algumas lojas. Por isso mesmo aqui fica o aviso para os menos atentos: trata-se de uma relíquia da pré-história.

A editora responsável por este título é a Ocean, casa que hoje nos oferece algumas das mais surpreendentes peças do mercado. Mas para que se perceba quão rápida foi a mudança vale a pena espreitar este mais do que básico jogo que ao tempo era «top» de vendas.

A acção desenvolve-se numa pirâmide de 28 casas hexagonais apresentadas em três dimensões. O pequeno herói saltador que o jogador controla deve pular ao longo de todas as casas desse tabuleiro de forma a mudar-lhes a cor. Fácil quando não se tem gente à perna. O que sucede aqui.

Simples na concepção mas divertidamente difícil de jogar, *Pogo* tem 16 níveis que é necessário passar para se atingir a pontuação máxima. Algo que demorará a um jogador médio mais do que o tempo provavelmente gasto a resolver um *Dan Dare*. Esta comparação diz algo sobre a dificuldade do jogo.

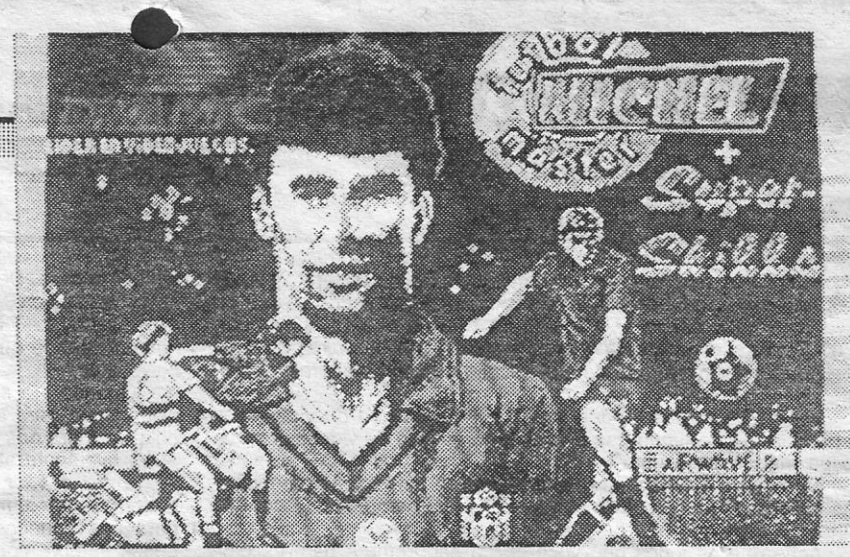
Género: Perícia
Gráficos (1-10): 7 no seu tempo
Dificuldade (1-10): 9
Conselho: Só para coleccionadores

AGORA PARA O SERVIR SOFTMAIL
ENVIAMOS POR CORREIO PARA TODO O PAÍS
SOFT MAIL
APARTADO 151 2726 MEM MARTINS CODEX

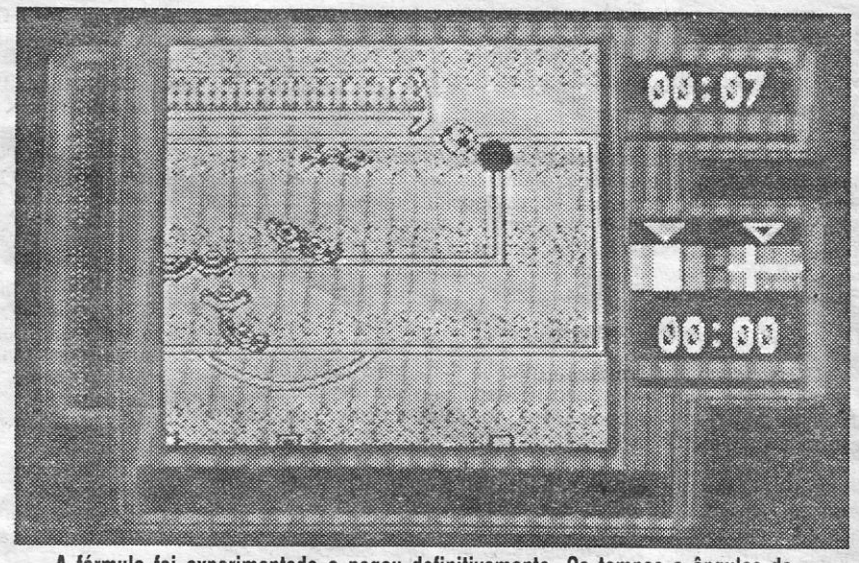
JOGOS PARA SPECTRUM
ÚLTIMAS NOVIDADES, SIMULADORES E ESTRATÉGIA DE GUERRA COM MANUAIS
PARA RECEBER NOSSO CATÁLOGO E INFORMAÇÕES MAIS DETALHADAS, ENVIE VALE DE CORREIO NO VALOR DE 200 ESCUDOS

PROPRIEDADES
ANUNCIE NESTA SECÇÃO PUBLICITARIA DE «A CAPITAL»
CONTACTE-NOS PELOS TELEFS. 346 08 27 e 347 65 34

SIMULADOR DE FUTEBOL TRAZ PONTAPÉ ESPANHOL



Mais um futebolista que apadrinha um simulador de futebol. Desta vez trata-se de Michel, que ao serviço da Dinamic («lider en video juegos») nos apresenta Super Skills, um jogo duplo, com partida de futebol e treinos



A fórmula foi experimentada e pegou definitivamente. Os tempos e ângulos de Match Day foram-se, agora todos os jogos de futebol são vistos do ar. Será que a televisão vai adoptar este modo de apreciar o jogo?

Título: MICHEL SUPER SKILLIS

EDITORA avisada, notando que à sua volta quase toda a gente já tratou de arranjar um ídolo de futebol e torná-lo herói de um jogo, a Dinamic foi buscar Michel e tratou de preparar um *Super-Skills* que põe o jogador no relvado pronto para mais uma partida de futebol.

Fazendo jus ao título — *Michel Super-Skills* — o jogo divide-se na partida de futebol propriamente dita e numa sessão de treinos em que o jogador tem oportunidade para aprender coisas tão simples (ou complicadas) como o domínio da bola.

Mais um título num mercado já prenhe de simuladores do género, *Michel Super-Skills* lembra recente edição da Code-Masters em que também havia sessão de treinos por perto. Mas agora, com todo um acervo por detrás, a Dinamic pôde debruçar-se com cuidado sobre as experiências dos outros e evitar algumas das falhas. O que não quer dizer que tenha conseguido ultrapassar todas as dificuldades.

Para o melhor ou pior *Michel Super-Skills* está aí. o Treino é isso mesmo, divertido, pronto. A secção do jogo segue a prática agora habitual de nos mostrar o campo de cima, tal como *Microprose Soccer* e quejandos, com gráficos interessantes, movimento suficiente e todos os restantes condimentos para tornar este simulador mais uma peça de colecção para os inveterados do género.

Género: Simulador
Gráficos (1-10): 7
Dificuldade (1-10): 7
Conselho: A comprar por apreciadores e coleccionadores.

SELO DE QUALIDADE NEM SEMPRE A GARANTE

Título: SPOOKED e MUTANT FORTRESS

A Players é uma editora que já nos acompanha há algum tempo, razão suficiente para dela se esperar coisas melhores do que *Spooked*, jogo de Tom Prosser agora editado para o Spectrum. O mesmo se pode dizer de *Mutant Fortress*, também na Premier, programado por Simon Hobbs.

Dos dois títulos, *Spooked* é, sem dúvida, o mais engraçado. Um cenário estranho, mas a condizer com o fantasmagórico título, é pano de acção para um herói que saltita em busca de feitiços. Pena que o controlo do boneco (que até está bem desenhado) seja difícil e que o todo se perca quando se pensa que a ideia já foi utilizada milhares de vezes e, vezes sem conta, melhor do que aqui.

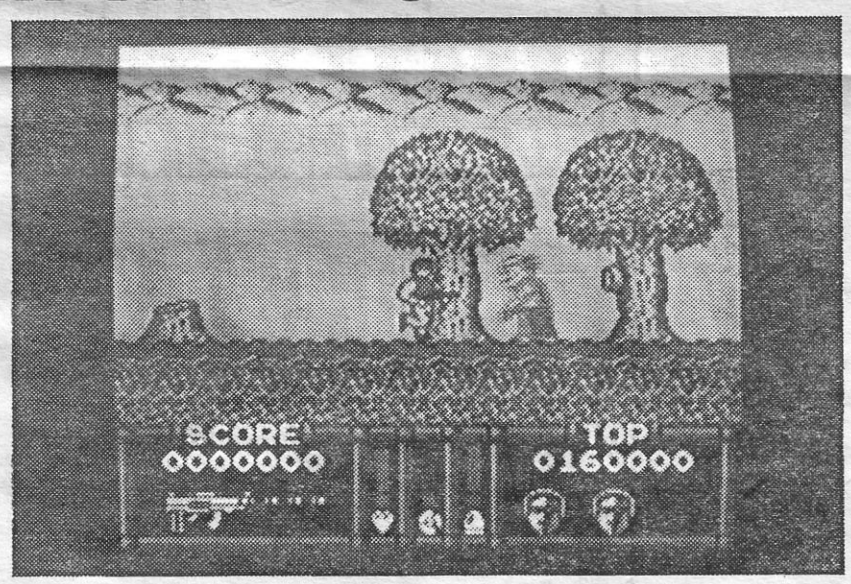
Sendo a Premier uma etiqueta de topo da Players, designação a apor unicamente aos jogos de qualidade, é preocupante ver que coisas como *Spooked* ali chegam. Mais preocupante, todavia, é assistir ao aparecimento de algo como *Mutante Fortress* no mesmo espaço.

Mutante Fortress é tudo aquilo que um jogo foi em 1985, ou pouco após. Com o virar da década a suceder quando da programação, é estrano que a Players tenha deixado o jogo de Simon Hobbs levar o carimbo «Premier». Devia ter-lhe aposto um «ultimoer»...

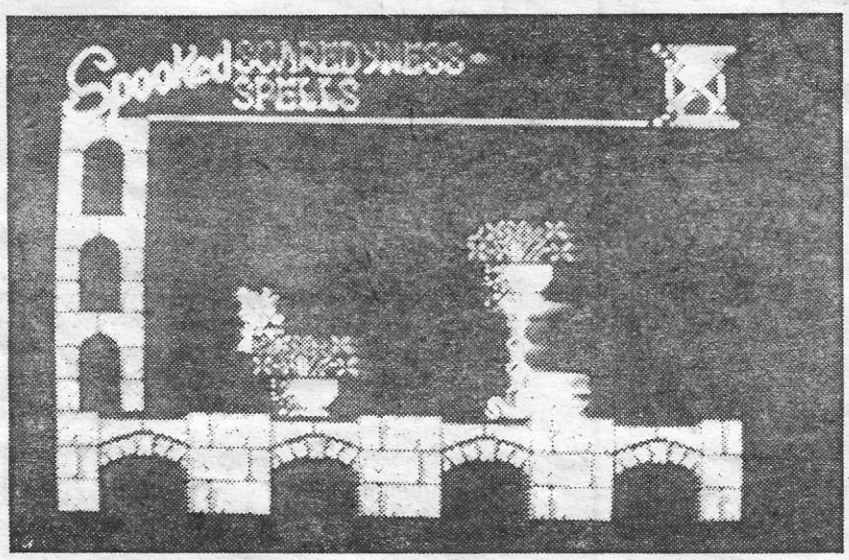
O jogo lança o jogador para a pele de um aprendiz de Rambo, que se desloca num cenário horizontal armado com uma metralhadora que servirá para abater os mais que muitos inimigos que surgem pelo caminho. Gráficos interessantes, mas repetitivos, e uma acção que está lá mas não convence, fazem ter vontade de «mutar» de jogo. Um *reset* na «Premier» é bem a solução.

SPOOKED
Género: Acção
Gráficos (1-10): 6
Dificuldade (1-10): 8
Conselho: Esqueça, ele há tanto para ver

MUTANT FORTRESS
Género: Acção
Gráficos (1-10): 6
Dificuldade (1-10): ?
Conselho: Esqueça, tal e qual



Mutant Fortress não consegue «mutar» a opinião do escriba. É fraco e não merece receber o selo da Premier, marca de luxo da Players. Ele haverá gente com opinião contrária, mas a democracia tem destas coisas. Por favor não escreva a dizer que gosta muito e tem trezentos amigos que o apoiam...



Spooked é engraçado, mas o incontrolável herói que é cerne do jogo, torna a sua apreciação algo complicada. De qualquer forma, jogos deste tipo há pelo menos 7548 (números do último censo) por aí. E muitos são francamente melhores. Se optar pela compra, já sabe o que o espera. Não diga que não foi avisado

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum foram os seguintes:

1.º — SILK WORM
2.º — CABAL
3.º — VIGILANTE
4.º — KICK OFF
5.º — BATMAN II
6.º — HELL FIRE ATTACK
7.º — TOGOTROM
8.º — STUNT CAR RACER
9.º — ROBOCOP
10.º — ENERGY WARRIOR

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos Melo Informática, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

ABERTURA esta semana com mais uma opinião sobre o estado de coisas aqui no «Videojogos». Desta vez a crítica vem do leitor *Luís Miguel P. Peixoto*, da Rua de Macau, 43-3.º dt.º, 2780 Oeiras. Leiam que já vamos avançar para os *pokes e dicas*.

Sou um fã inveterado da sua secção de computadores, adoro-a.

Você teve a grande ideia de criar uma secção de videojogos (a primeira de Portugal) que é também a secção de videojogos que ocupa mais espaço num jornal.

Mas como eu dizia eu guio-me sempre pelas suas maravilhosas críticas de jogos com as quais concordo sempre, e quem não concorda é porque não percebe nada.

Acho que os jogos que você critica são sempre bem escolhidos e a maior parte são bastante interessantes.

Continue o seu óptimo trabalho que tem levado montes de amigos meus a comprarem óptimos jogos com os quais ficaram contentíssimos.

Acho que já disse tudo, queria apenas acrescentar que admiro o seu trabalho e acho que o senhor não deve ligar às críticas destrutivas que provavelmente são enviadas por pessoas sem capacidade mental para perceber as suas críticas.

Corrigir é preciso

Quem leu e já resmungou escusa de estar assim. É que embora se agradeça os encómios, é justo lembrar que este espaço de computadores não começou com Joaquim Andrade (eu...) mas bem antes, pela mão de alguns carolas que decidiram levar para a frente uma secção que julgavam (e provou-se) necessária. E claro, «A Capital» merece também palmas por manter o espaço vivo. Pronto, vamos a isto.

Os mapas do Herculano

O *Herculano* de Mira-Sintra (não se sabe mais sobre ele) tem um jeito inato para o desenho. E espelha-o em mapas que vai desenhando, coisas de jogos novos, coisas de jogos velhos, tudo o que mapa mereça. Mas o *Herculano* guarda todos os mapas que faz, arruma-os numa gaveta e não pensa mais neles. Recentemente houve alguém que espreitou para dentro da gaveta e zás, pediu logo ao *Herculano* se podia trazer os mapas para o Poço. Foi o que sucedeu, razão que explica a presença, esta semana, de três mapas do Herculano. *Thunderburds*, *Where Time Stood Still* e *Barbarian II*, este último um verdadeiro achado dado que o jogo é difícil. Apreciem e agradeçam ao Herculano de Mira-Sintra. Esperemos que da gaveta dele venham mais coisas com a mesma qualidade.

Mapas antigos não

Só em casos especiais e pronto. Mas talvez um *Batman I* (se é o primeiro de todos, isométrico e tudo, tipo *Head and Heels*) viesse a calhar.

Assustados? Não se preocupem, as linhas acima são para o leitor *Pedro Filipe M. Máximo Palhavã*, do Bairro Zeca Afonso, lote 18, 7080 Vendas Novas, que quer saber se as velharias são aceites cá na casa. Deste leitor, bem recentes são as dicas de *Shinobi*. Já de seguida.

SHINOBI — Na última parte do 1.º nível, quando aparece o homem grande que atira bolas de fogo, nós vamos logo para debaixo dele.

Quando ele atira a bola de fogo, nós saímos debaixo dele e disparamos para a cabeça; de seguida, antes que ele atire outra bola de fogo, nós escondemo-nos outra vez debaixo dele e assim sucessivamente até ele morrer.

Entre o 1.º nível e o 2.º nível, existe um nível em que nós podemos tirar uma vida extra. Nós temos de atirar umas fichas para uns bonecos e, se ficarmos sempre a atirar para o meio, quase sempre conseguimos.

As boas críticas

Opinião de novo, desta vez proveniente do leitor *Pedro Miguel Saraiva Santos Pacheco*, da Rua das Camélias, lote H-1, 3.º esq., Massamá, 2745 Queluz. E há ainda dicas para *James Bond*, a solução completa, vejam lá. Quem disse que esta semana não havia coisas boas?

Olá! Esta é a primeira vez que escrevo pra «A Capital», pois só agora tenho algo com que contribuir para o pokes e dicas.

Queria, antes dos dados que possuo para dar, dar uma «achega» a todas as polémicas que surgiram neste espaço:

Acho que as críticas do J. Andrade estão boas, e os aspectos sobre os quais o jogo é analisado estão correctos. Muitos pedem críticas iguaizinhas às inglesas, mas convenhamos, itens, como o valor do jogo pelo dinheiro terão muito mais importância no país de Margaret Thatcher, na medida em que cá, um jogo anda na média dos 200$00 (e eu pessoalmente conheço sítios onde vendem a 150$00) e lá, pelo mesmo jogo, desembolsa-se muito mais, daí que ver muito bem o que se compra, para não perder dinheiro, assume muito mais importância.

Seria óptimo, também, que os mapas copiados fossem assinalados como tal.

Só mais um pedido, aliás dois, que gostaria de fazer aos leitores:

Gostaria de que alguém que soubesse, ou pudesse trocar, onde encontrar o jogo *Miami Vice*, agradecia.

Gostaria, pelo mesmo processo, de arranjar o jogo *Bravestarr*.

Agora, vamos ao importante:

LICENSE TO KILL 007 — Solução completa:

1.º nível — Perseguição do jipe de Sanchez.

Logo ao princípio, disparar rajadas rápidas dos lados esquerdo e direito da estrada, destruindo as casas que disparam. Evitar as balas perdidas, sigam sempre a estrada, evitem voar baixo e sobre os hangares, pois podem ter más surpresas. Em seguida, disparem ininterruptamente sobre o jipe até ele explodir. Depois, basta seguir a estrada até ela acabar, continuar em frente até o helicóptero parar e ouvirmos a música do jogo.

Atenção, só se passa este nível após destruir o jipe.

2.º nível — O tiroteio.

Este é o melhor nível do jogo, e é verdadeiramente espectacular.

Vemos o boneco avançar, visto de cima. Temos de ir matando a tiro os inimigos, capangas do Sanchez, que também nos alvejam.

Andem, portanto, sempre em frente, até chegarem a uma estrada, protegida dos dois lados por muros, que tem uma abertura ao meio. Atravessem a estrada pelo meio e avancem sempre em frente até ouvirem a música do jogo.

O sistema de tiro funciona assim:

Carreguem em «FILE» e não deslarguem. Aparece no «écran» uma mira. Usando os botões esquerda e direita coloquem a mira na direcção para onde querem disparar. Larguem o «FIRE» e lá vai a bala assassina.

Avancem devagar, vão sempre estudando a situação, não desperdicem balas à toa. Há alguns homens que ao morrerem deixam cair munições. Vão-nas recolhendo, mas se tiverem três carregadores e um para apanhar, tentem gastar o que estão a usar antes de apanhar o que está no chão. Refugiem-se nos muros, atrás das casas, dos jipes e dos barris deitados. Os barris de pé são explosivos e depois de atingidos várias vezes (poucas)... BUM!

É claro que podem usar isso em vosso proveito, pois há inimigos que se escondem atrás deles...

3.º nível — Helicóptero versus avião.

Este aqui é «canja». Vemos um avião a fugir, e o helicóptero arrastando uma corda onde vai pendurado Bond.

Basta aproximar Bond da cauda do avião, até surgir, fugazmente, uma mira e carregar «FIRE». O avião ficará preso, e bastará avançar velozmente para a frente até ouvir a música do jogo. Após umas tentativas, consegue-se facilmente calcular onde e quando se deve carregar «FIRE» para apanhar o avião.

4.º nível — Acção no mar.

Aqui Bond nada, atrás de um avião que está prestes a descolar sendo rodeado por barcos que disparam sobre o pobre agente, e mergulhadores que tentam matá-lo.

Basta mergulhar, chegar ao pé de um mergulhador, e carregar «FIRE». Temos agora um arpão.

Assim que virmos a cauda dum avião, disparamos («FIRE»). Se atingirmos o avião, uma corda surgirá agarrada ao avião e a Bond. Carregando «cima», subam a corda evitando tocar as nuvens que vão surgindo até alcançarem o avião e... ouvirem a música do jogo.

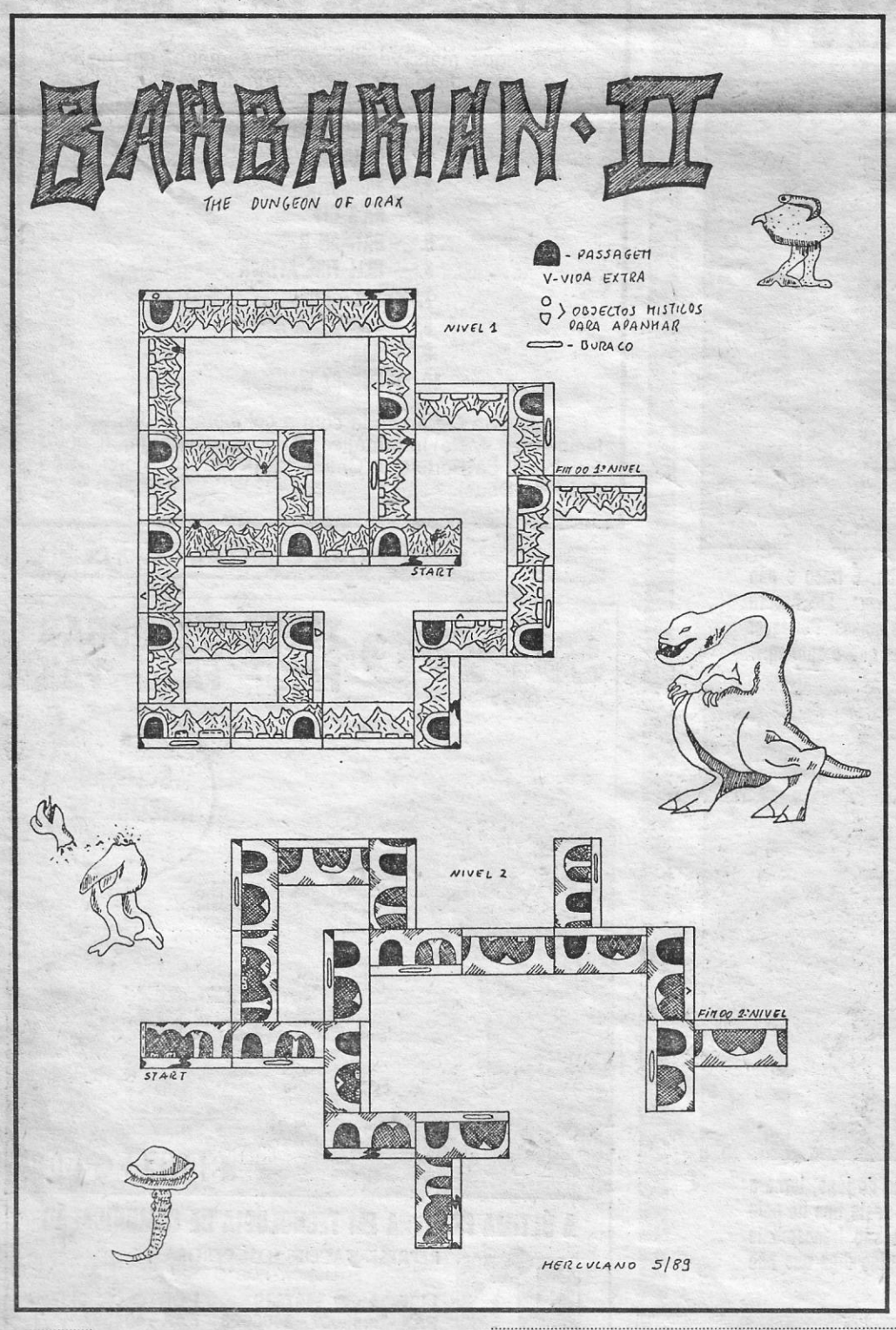
5.º nível — Os camiões.

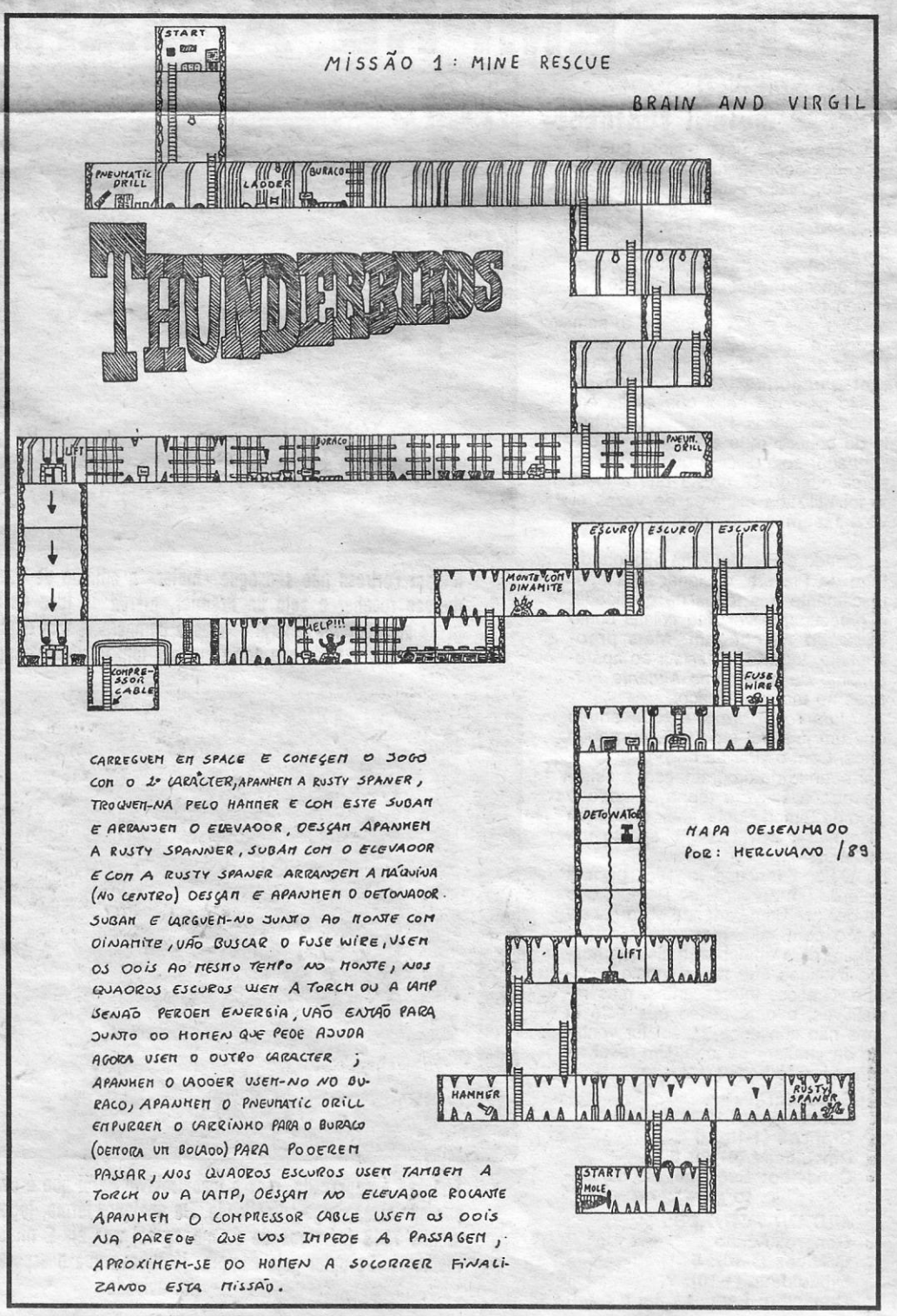
Chegamos agora ao trepidante final: controlamos um camião. Basta ultrapassar os camiões que surgem à nossa frente e lançá-los para fora da estrada, com a parte de trás, até explodirem.

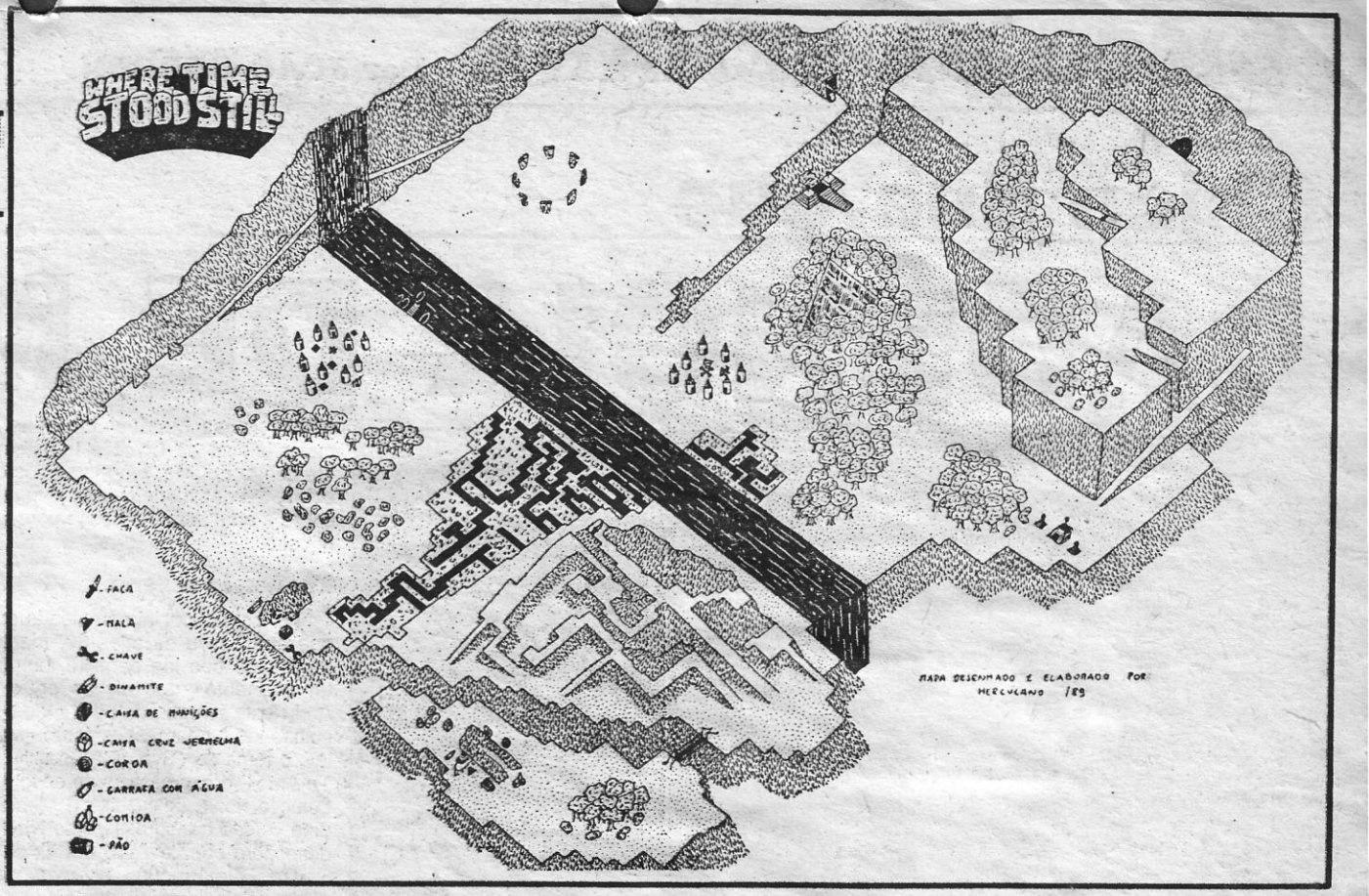
Se conseguirem tudo isto, acabarão o jogo. A seguinte mensagem surgirá no «écran»:

«Well done James!
Mission complete
You have desmoyed
Sanchez's evil drug
Empire.»

Pessoalmente, achei este jogo muito fácil de acabar e creio que toda a gente, praticando um pouco, o acaba rapidamente. Até à próxima.







Ponto final...

... com pokes para quem julgava que hoje não havia. E um ou outro truque interessante. Tudo pela pena do leitor António Fernandes, da Estrada de Benfica, 690, 1.º esq., 1500 Lisboa.

O meu nome é António Fernandes e esta é mais uma das cartas que vos escrevo (a última não foi publicada — deve ter sido devorada pelos monstros do Poço), espero que esta não tenha o mesmo fim.

Desta feita, mando uma lista de *pokes* que com a excepção dos *pokes* do *Robocop* foram todos descobertos por mim.

— Dragon Ninja (V. 48K e 128K):
POKE 38918,Ø (vidas infinitas)
POKE 47869,57 (999 TEMPO)
— Robocop (V. 48K e 128K):
POKE 25917,Ø (vidas infinitas)
POKE 39537,201 (energia infinita)
POKE 45722,201 (tempo infinito)
POKE 38451,201 (balas infinitas)
— Tiger Road (V. 128K):
POKE 51445,Ø (vidas infinitas)
— Return of the Jedi:
POKE 52140,Ø (vidas infinitas)
— Pacmania:
POKE 35141,Ø (vidas infinitas)
— Daley Thompson Olimpic Chalenge:
POKE 30910,62 (vidas infinitas)
— Bobble Bubble:
POKE 43871,52 (vidas infinitas)
— Buggy Boy (V. 128K):
POKE 37966,24 (tempo infinito)
— Doble Dragon:
POKE 37718,52 (créditos infinitos)
— Sentinel:
POKE 32462,Ø: POKE 37408,Ø (energia infinita)
— Psycho Pigs UBX:
POKE 59412,Ø (vidas infinitas 1. jogador)
XENON:
POKE 24998, 201: POKE 40347,201:POKE 24689,201 (imunidade)
— Gonzalez:
POKE 32382,Ø (vidas infinitas Parte I)
POKE 35749,Ø (vidas infinitas Parte II)
— Vigilante:
POKE 48735,Ø (vidas infinitas)
— STORM LORD:
POKE 56889,Ø (vidas infinitas)
— Bionic Commandos (V. 48K e 128K)
POKE 34690,Ø (vidas infinitas)
— Pac Man:
POKE 52887,Ø (vidas infinitas)
Time Scanner:
POKE 27594,Ø (créditos infinitos)
— Gryzor (V. 128K):
POKE 37338,60 (vidas infinitas nível 1)
POKE 39776,60 (vidas infinitas nível 2)
POKE 42272,60 (vidas infinitas nível 3)
— Altered Beast:
POKE 25585,Ø (créditos infinitos)
— Rick Dangerous:
POKE 58356,Ø (vidas infinitas)
— 007 Licence to Kill;
POKE 55816,Ø (vidas infinitas)
POKE 54942,Ø (carregadores infinitos)
CHEAT MODES
— Ninja Massacre (Passwords):
SNOW (jogar no nível 5)
EASY (jogar no nível 10)
MACK (jogar no nível 15)
BLUE (jogar no nível 20)
STAG (jogar no nível 25)
HULL (jogar no nível 30)
BEER (jogar no nível 35)
BARD (jogar no nível 40).

— Shinoby: redefinir as teclas como (GRUTS) dá vidas infinitas.

Todos estes truques e *pokes* foram descobertos por mim e não como muitos leitores fazem, que simplesmente copiam de outras revistas ou então mandam *pokes* em endereços possíveis como por exemplo 12345,Ø.

Quero também deixar um apelo aos piratas portugueses que quando modificarem as versões originais, não acabem com o som ou música 128K que quase todos os jogos têm, o que estraga a vida a possuidores de 128K, +2 ou +3. Se modificarem os jogos que ao menos o façam propriamente.

Já agora peço a todos os possuidores de Spectrum 128K+3 que estejam interessados em trocar jogos tanto em disco como em cassete para escreverem para a morada acima.

Espero que esta carta não vá parar aos monstros do Poço, porque tive bastante trabalho a descobrir todos estes *pokes*.

Até à próxima continuem a fazer um bom trabalho.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX